牧場物語ＧＢ　公式ガイド

# わくわく牧場ライフ

happy life on the farm

ファミ通ブロス BROS.

牧場物語GB 公式ガイド
わくわく牧場ライフ

牧場物語ＧＢ　公式ガイド

# わくわく牧場ライフ

ppy life on the farm

牧場物語ＧＢ　公式ガイド

# わくわく牧場ライフ

happy life on the farm

# 『牧場物語GB』へようこそ

うららかな春の日、
主人公は広大な牧場にやってきました。
今日から1匹のペットといっしょに
牧場ライフのはじまりです。
まずは、雑草や岩を取り除いて
土地の開拓から始めましょう。

土地を耕して畑を作ったら、
野菜の種をまきましょう。
大きく育てるには、
お水をあげるだけじゃなく
愛情も忘れずに。
ほらね、葉っぱもうれしそう。

ついにやってきた、実りの瞬間！

どうです？

とってもおいしそうな野菜がとれました。

食べちゃいたいけど、そこはガマン。

出荷してお金をかせがないとね。

すこ〜しお金持ちになったら、

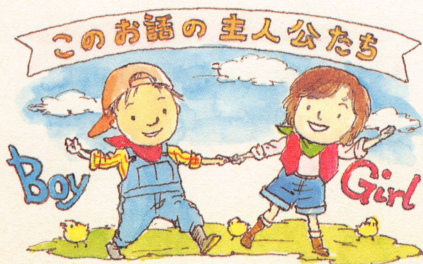
牛やニワトリを飼ってみましょう。

世話をするのは大変だけど、

とってもかわいいから、がんばれちゃうんだ。

チーズやミルクもおいしいしね。

contents

# 目 次

chapter.1

# 牧場の基礎知識

basic farm knowledge

year's work steps

# 1年の流れ

牧場を発展させるには、時間を有効に使わなくてはいけません。
ここでは、基本的な1年間の流れを説明しましょう。

## 1年は4つの季節で区切られる

牧場は実際の生活とおなじように、春夏秋冬、4つの季節にわかれています。作物は、その季節にあったものしか育てることはできません。冬の30日には、おじいさんが仕事を評価してくれる、評価日が待っています。

## 4つの季節は30日で区切られる

4つの季節の日数はそれぞれ30日。季節が変わると、育てていた作物は枯れているので、新しい季節の作物の種が必要になります。季節の終わりに種が余っていたら、つぎの年まで納屋に保管しておきましょう。

# はる spring

## まずは畑作りから始めよう

春は寒さから目覚めた大地が、活動を始めます。1年目の牧場は荒れ地だらけなので、開墾をして畑を増やしましょう。春に栽培できるカブは成長スピードが早く、資金を増やすにはピッタリです。

**栽培可能な作物**
- カブ
- ジャガイモ

**イベント情報**
- ピクニック：週末

# なつ summer

## 再収穫をくり返し、お金を貯めよう

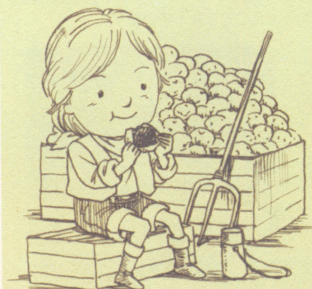
夏は太陽がサンサンと輝き、大地が活発に活動します。夏の作物のトマトとトウモロコシは、ともに収穫しても幹は残ります。この幹に水をやり収穫をくり返せば、大金を得られるでしょう。天候が変わりやすいので、天気予報は毎日注意しておきましょう。

イベント情報

夕涼み：20日

# あき autumn

## 野菜作りと家畜の世話を両立する

秋は多くの実りをもたらします。大地の恵みに感謝して、収穫祭が行われるのもこの季節です。秋になったら、家畜の牛やニワトリを購入しましょう。秋の野菜のなかで、ナスは実がなる日数が短いので、家畜の世話をしながら作物を育てることも十分可能です。

栽培可能な作物

ナス

ラッカセイ

イベント情報

収穫祭：10日

# ふ winter ゆ

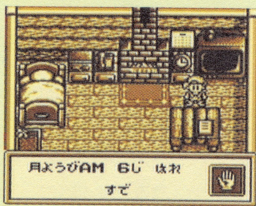
## 厳寒の中、作物の出荷を欠かさずに

冬は大地が凍りつき、眠りについてしまいます。この季節に育てられる作物は、ニンジンとブロッコリーです。ブロッコリーは、夏の作物のように幹が残り、再収穫をすることができます。この季節に降る雪は、雨とおなじように作物に水をあたえる効果を持っています。24日は聖夜祭で、町の人々が牧場に遊びにやってきます。

**栽培可能な作物**
- ニンジン
- ブロッコリー

**イベント情報**
- 聖夜祭：24日
- 評価日：30日

## 評価日について

毎年冬の30日には、おじいさんがやってきて、プレーヤーの牧場経営を評価してくれます。がんばったプレーヤーには、ごほうびとして、土地を広げてくれたり、さまざまなアイテムをくれることもあります。

電源を切っていても、30日の午前6:00で止まっています。

さぼっていたプレーヤーには、おじいさんのキツイひとことが……。

how to use a year efficiently

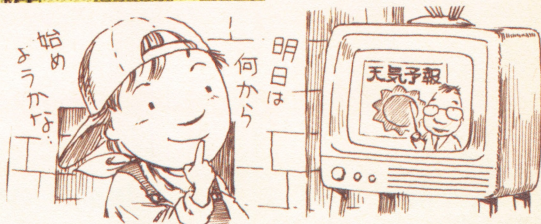
# 1年間を有効に使うには？

**時間を大切に使えば、満足した1年を過ごせます。4つの季節にそれぞれ適した仕事の順番を解説してみましょう。**

充実した1年間を過ごすには、その季節にあった経営が必要です。春は開墾と野菜作り、夏は野菜の再収穫、秋は家畜購入と野菜作り、冬は野菜作りと家畜の世話および家の増築を中心に働けばいいでしょう。そのほか重要なポイントは、右を参考にしましょう。

再収穫可能な野菜は、種をまく場所が重要です。

## point

- 25日を過ぎたら種をまいてはいけない
- 夏は収入増のチャンス
- 三毛作以上が基本
- 天気予報は毎日チェック
- 買いすぎた種は納屋に保存する
- 牧草は、出荷箱の遠くへ

COLUMN

## 三毛作とは？

三毛作とは、時間と場所を効率よく使うため、3日間ちがう場所で、1日1回ずつ種をまくこと。毎日水をあたえていれば、連続でどこかが出荷可能となります。

やりかたによっては、四毛作や五毛作もできるでしょう。

day's work steps

# 1日の流れ

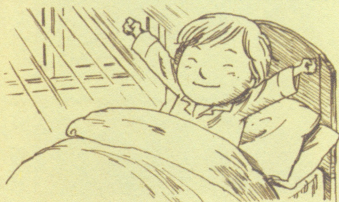
実際の生活のように『牧場物語GB』も、決められた時間にさまざまなことが起こります。1日の時間の流れを覚えましょう。

## 牧場の1日を知ろう

どんなに疲れていても午前6:00になったらかならず起きます。また午前5:00ではなく、もっと早い時間に寝ることも、もちろんできます。午後10:00に眠れば、つぎの朝には疲れも回復しているでしょう。

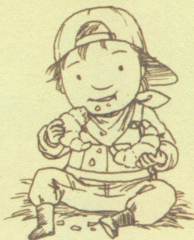
| 時刻 | 出来事 | |
|---|---|---|
| 午前6 | 起床、朝食、出荷箱が開く、前日の出荷代金が支払われる | 1 |
| 8 | 花屋、大工、教会、道具屋、食堂、動物屋、営業開始 | 2 |
| 午後0 | 昼食 | 3 |
| 5 | 出荷終了、酒場営業開始<br>花屋、大工、教会、道具屋、食堂、動物屋、営業終了 | 4 |
| 6 | 夕食 | 5 |
| 午前0 | 酒場営業終了 | 6 |
| 6 | 強制的に自宅へ | 7 |

### 1.午前6:00

主人公が朝食を食べ、作業を開始するのが午前6:00。食べ物を蓄えていない場合、水を飲み飢えをしのぎます。

### 2.午前8:00

午前8:00に、町の酒場以外のお店が営業を始めます。ひと仕事終えたら、町に買い出しに行ってみましょう。

## 3.午後0:00

午後0:00はお昼の時間。チョットだけ食事で疲れを回復してくれます。またバリバリ仕事をがんばりましょう。

## 4.午後5:00

午後5:00になったら、業者さんが出荷箱の中の作物を、町へ運んでいきます。酒場の営業が始まりますが、ほかのお店は営業終了になります。

## 5.午後6:00

あたりが暗くなる午後6:00は夕食の時間です。朝とおなじように、食べ物の備えがない場合は、水を飲むだけです。

## 6.午前0:00

酒場の営業も終わり、町に人がひとりもいなくなるのが午前0:00。明日のことを考えたら、寝たほうがいいでしょう。

## 7.午前6:00

午前6:00になったら、家に帰って休憩します。休める時間ないので、疲れを回復することはできないでしょう。

### COLUMN　1日を上手に使うには？

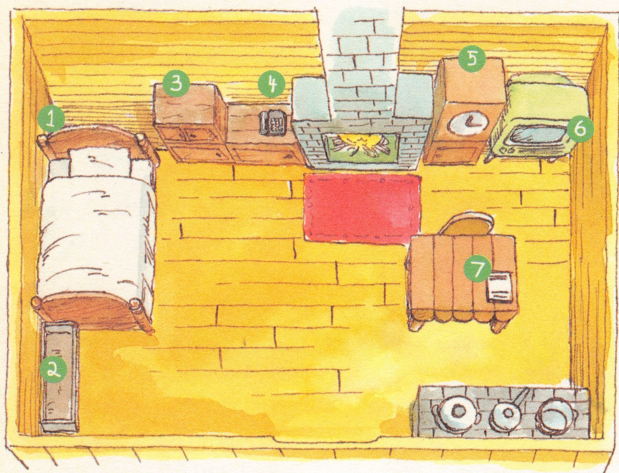
出荷は午後5:00までなので、朝から始めて最初に終わらせましょう。出荷が終わってから、種まき、水やりをすればいいのです。たとえこれらの仕事が夜になっても問題はないのですから。

point

- 朝：出荷、家畜の世話
- 昼：買い物
- 夜：開拓、種まき、水まき

my room

# 自宅の中

ペットが帰りを待っていて、主人公の心休まる唯一の場所です。
ここはいろいろな場所を調べることができます。

## 1.ベット

主人公の疲れをいやしてくれる大きなベッド。枕元を調べれば、寝ることができます。1時間寝るごとに体力が回復していきます。

## 2.鉢植え

おじいさんの大切な鉢植え。「この鉢植えにさわるべからず!」と書いてあります。

## 3.タンス

タンスの中にはおじいさんのヘソクリ1000Gがはいっています。大事に使わせてもらいましょう。

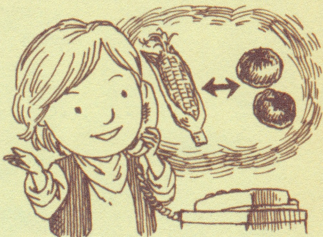
## 4.電話

通信交換をするためには、電話を使います。友だちと通信ケーブルでつなぎ、おたがい電話をかけるだけ。いろいろなものを交換することができます。通信を使った秘技(30ページ参照)もあります。

ようこそ
ぼくじょうセンターへ

WELCOME TO
FARM CENTER

おともだちをさがしてみます。
ボタンをおしてください ▼

友だちどうし、いっしょに牧場センターに電話をかけよう。

## 5.時計とカレンダー

それぞれ、現在の年数と季節、日にち、曜日と時間を教えてくれます。

## 6.テレビ

明日の天気を教えてくれます。外れることはありません。寝るまえに天気を確認しましょう。

## 7.家計簿

現在の所持金、ペットの名前やカイバの数はもちろん、牛、ニワトリの数と健康チェック、保管している食べ物の数なども教えてくれます。

| チーズ | おおうし | けんこう | L |
|---|---|---|---|
| ヨーグル | おおうし | けんこう | L |
| アルデバ | おおうし | けんこう | L |
| ガシッダ | おおうし | けんこう | L |

げんざいのカイバのかず 979個

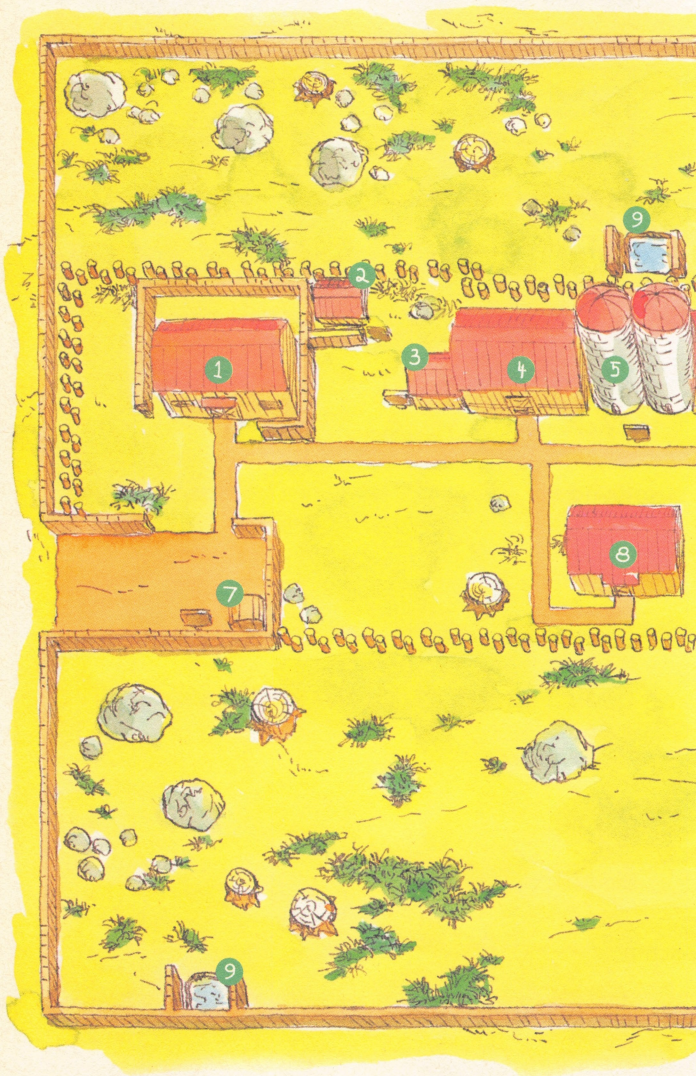
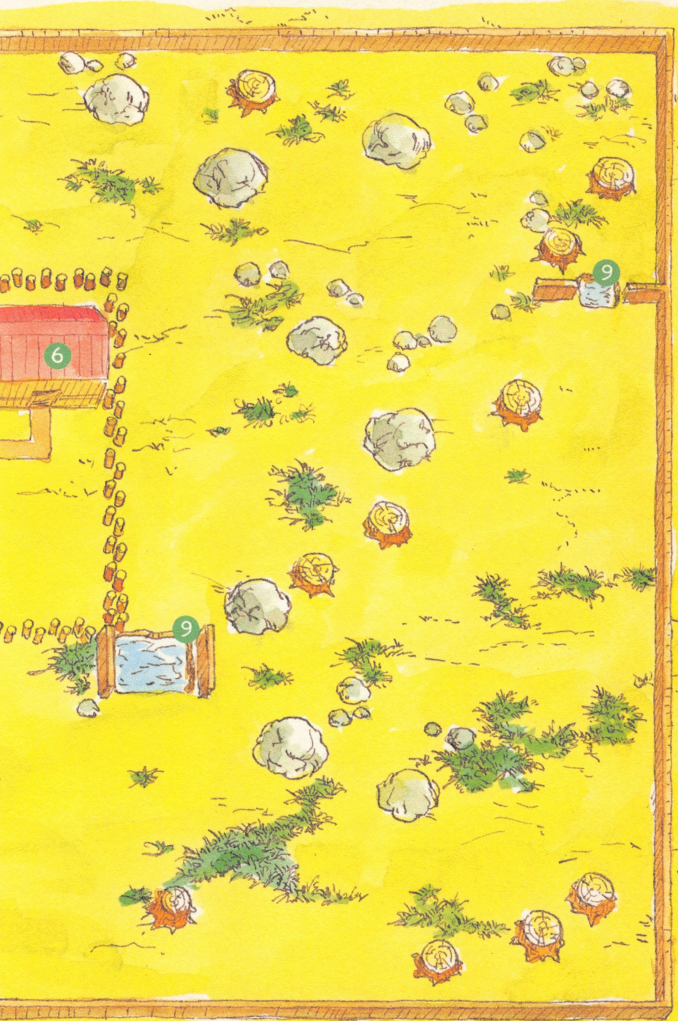
▶うし　　たべもの
ニワトリ　　すべてとじる

家畜の健康を知る方法は家計簿のみです。

COLUMN **ペットの世話をしよう**

呼ぶとこっちに走ってきたり、だっこできたりとかわいいペット。抱き上げて外に出してあげることもできますが、ペットが外にいるのにプレーヤーは寝る、なんてことはしないように。

farm

# 牧場

プレーヤーが毎日働く牧場です。いまは牧場とは呼べないただの荒れ地ですが、1日も早くきれいな畑に開拓しましょう。

## 1.主人公の家

牧場生活のベースとなる主人公の家です。家を改装していくごとに大きくなり、最大の3段階目は、屋根の上の空き地さえ覆い隠すほどになります。

## 2.資材置き場

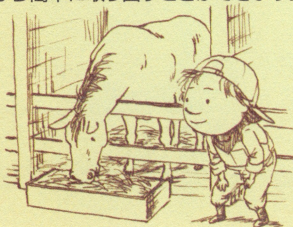
大工で資材を買うと、資材置き場にストックされます。切り株を壊せば、ここに木材が運ばれます。また、柵をここにしまうことで、資材を貯めることもできます。

切り株は5個、柵は2個ぶんストックされます。

## 3.馬小屋

馬はこの近くで遊んでいます。離れた場所にいても、馬を呼べばこちらに走ってくるでしょう。また、上に乗ることもできます。自慢の牧場を馬に乗って散歩して、牧場生活を体感しましょう。

## 4.牛小屋

動物屋から購入した牛は、この部屋で飼育されます。右のサイロにつながっていて、サイロの中に保管されているカイバは、牛小屋の中のカイバ取り出し口から簡単に取り出すことができます。

## 5.サイロ

刈り取った牧草は、このサイロの中に集まり、牛やニワトリの食料カイバとなって収められています。サイロの前にある看板で、現在のカイバの数を確認することもできます。

## 6.ニワトリ小屋

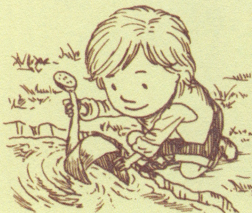
動物屋から購入したニワトリは、ここで飼育されます。牛小屋と同様に、トリ小屋の中にいてもカイバを取り出すことができます。

## 7.出荷箱

作物を出荷するには、この箱の中に入れましょう。午後5:00に業者さんが、今日の出荷物を持っていきます。なるべく午後4:00までに出荷箱に入れるようにしましょう。

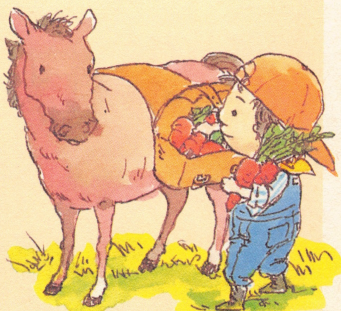
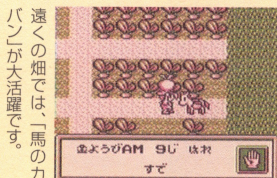
## 8.納屋

牧場生活を助けてくれる、さまざまな道具が保管されています。道具はいちどにふたつしか持てないので、納屋にやってくる回数は多いでしょう。

## 9.水場

作物に与えるための、大切な水が貯められています。水場のとなりでジョウロを使えば、水を汲むことができます。いちどに蓄えられる水の量は少ないので、最初の畑は水場の近くに作りましょう。

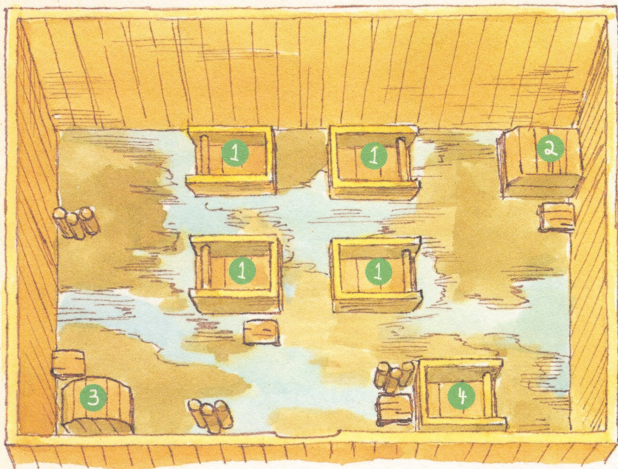
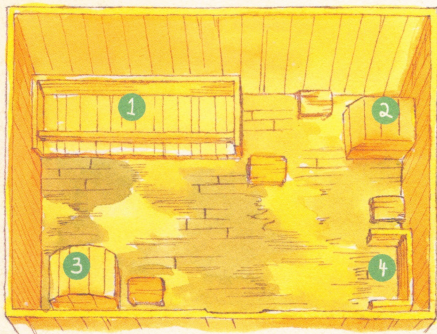
### COLUMN 馬を使って出荷時間短縮

馬に馬のカバンをつければ、この中に出荷物を積むことができます。出荷物を、出荷箱までひとつひとつ運ぶ必要がなくなるので効果は大きいでしょう。

遠くの畑では、「馬のカバン」が大活躍です。

cattle & fowl house

# 牛、ニワトリ小屋

ふたつの小屋は育てる家畜がちがいますが、基本的な作業はおなじです。朝起きたら、最初に世話をしてあげましょう。

## 牛小屋

## ニワトリ小屋

## 1.エサ箱

取り出したカイバはここに置いてあげましょう。餌を忘れると、ニワトリは3日間エサをやり続けなければタマゴを生まなくなり、牛は機嫌が悪くなり、病気になることもあるのです。

## 2.カイバ取り出し口

家畜のエサとなるカイバが手に入ります。カイバは、その小屋にいる家畜とおなじ数が必要です。成長した大牛とニワトリは大喰いなので、とくにエサを忘れてはいけません。

## 3.出荷箱

ニワトリの生んだタマゴや、しぼったミルクはこの出荷箱に入れましょう。牧場の出荷箱とおなじように、業者が取りにくる時間は午後5:00。この時間以降に出荷することはできません。

## 4.出産させる場所

### ●牛小屋では

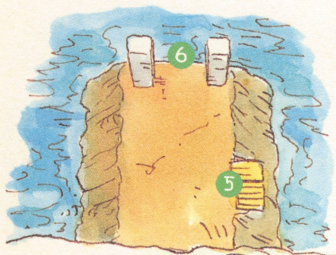
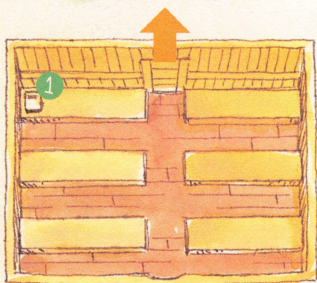
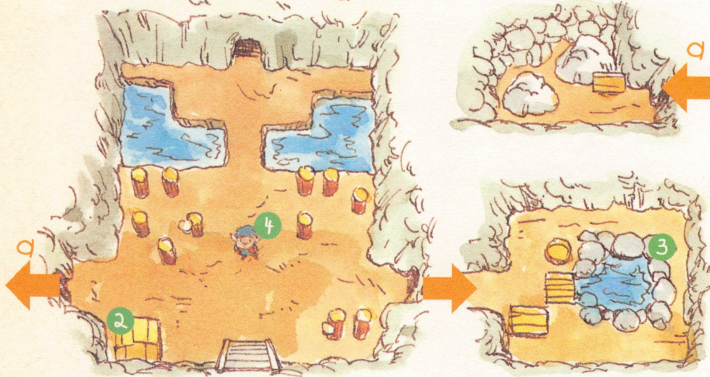
妊娠した大牛は、この場所で休んでいます。ジッと座っているので、散歩に連れていったり、ミルクをしぼることはできません。3週間たてば、子牛を出産します。

### ●ニワトリ小屋では

タマゴをこの場所に置くと、3週間後にヒヨコが生まれます。増やしていけば、ニワトリを買う必要はなくなります。また、タマゴを2個同時に置くことはできません。

cave & barn

# 地下洞窟と納屋

道具が保管してある納屋の奥には、地下洞窟が広がります。この地下洞窟でも牧場のように、さまざまな仕事があります。

## 1.道具辞典

持っている種の数や、道具の効果を教えてくれます。道具をはじめて手に入れたときは、ここで使用方法を調べましょう。

## 2.出荷箱

地下洞窟にも、キノコと魚を出荷するための出荷箱があります。牧場とおなじで、出荷物は午後5:00までに出荷箱に入れなければいけません。

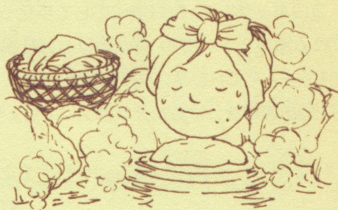
## 3.温泉

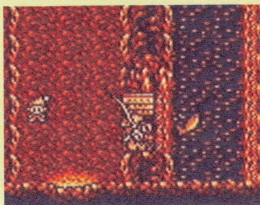
地下洞窟の中には、温泉もあります。効能は疲労回復と筋肉痛です。1回入るごとに体力が少しだけ回復します。もう疲れてヘロヘロなときに4、5回ほど入れば、完全に回復するでしょう。

くわしくは28ページへ

## 4.コロボックル

いたずら好きの妖精、コロボックル。彼らに仕事を頼んでいれば、電源を切っているときも、仕事を進めていてくれます。

くわしくは24ページへ

## 5.魚釣場

釣り竿を持っていれば、ここで釣りをすることができます。糸をたらし、引きがあったら竿を上げてみましょう。魚がかかっていたら成功です。

釣れるものは、魚と空き缶、長靴の3種類です。

## 6.泉

大きな岩が邪魔して最初は行けない泉。きれいな心を持っているひとに、何かいいことが起こるという言い伝えが残っています。

korobokkuru

# コロボックルについて

かわいいコロボックルはただの友だちではありません。あなたの仕事を手伝ってくれる、大事なパートナーなのです。

## コロボックルに仕事を頼もう

コロボックルは、友好度(ゆうこうど)に応(おう)じて手伝(てつだ)ってくれる量(りょう)がちがいます。仲(なか)が良(よ)ければ仕事(しごと)をたくさんしてくれます。友好(ゆうこう)を深(ふか)めるには、1日(にち)1個出荷物(こしゅっかぶつ)を分(わ)けあたえればいいでしょう。

## コロボックルに嫌われないように

キノコや魚(さかな)をあげないのはもちろん、道具(どうぐ)で叩(たた)いてもコロボックルに嫌(きら)われます。話(はな)しかけるときは、素手(すで)にしておきましょう。道具(どうぐ)を持(も)っていると、叩(たた)いてしまうことになります。

### コロボックルと友好を深めるには

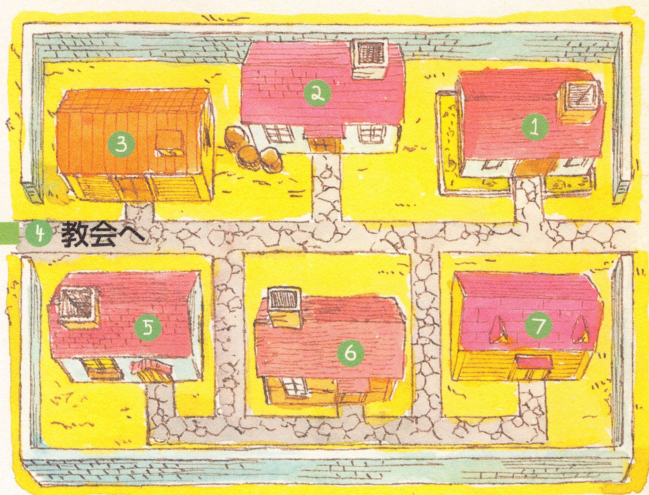
- 毎日話しかける
- キノコ、魚をあげる

### こんなことしたら嫌われちゃうぞ!!

- カマやオノ、ハンマー、クワなどで叩く

city

# 町

牧場のとなりには、たくさんの人が生活している町があります。
作物の種や食べ物、道具などが売られています。

flower shop

## 1.花屋

### 四季おりおりの作物の種がそろう

その季節に育てられる作物の種を売っています。花屋にいるニーナは甘えっ子ですが、自然を愛する一面を持っています。

ニーナ

町の人と交流を深めましょう。あいさつを忘れずに。

いらっしゃいませ。
ビート ちゃん。

営業時間 午前8:00〜午後6:00

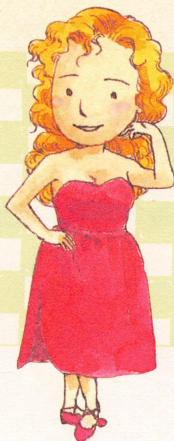
public house

## 2.酒場

### 疲れをいやす、チョッピリ大人のお店

酒場は、午後6:00から営業を始めます。疲れたら酒場でお酒を飲むのもいいでしょう。酒場にいるお酒好きのイブは、落ち着いた大人の女性の魅力を持っています。

**営業時間　午後6：00～午後12：00**

carpenter

## 3.大工

### 家を改装するならここ

柵になる資材を売ったり、家の増築をしてくれます。増築する場合、つぎの朝に見積りを教えてくれます。大工のおじさんは顔は恐いけど、根はいい人です。

**営業時間　午前8：00～午後6：00**

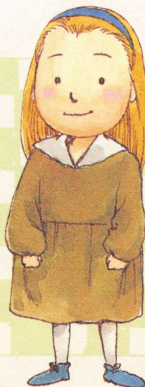
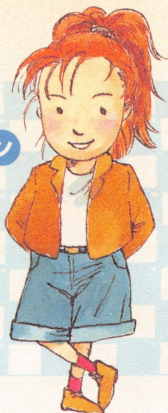
church

## 4.教会

### 町にきたら、お祈りをしていこう

お祈りと占いをすることができ、売り物はありません。教会にいるマリアは、礼儀正しく面倒見のいい女の子です。この町の村長の娘で、大事に育てられています。

**礼拝時間　午前8：00～午後6：00**

tool shop

## 5.道具屋

### 日用品から発明品まで何でも販売

生活に必要ないろいろな道具が売られています。売り物は、発明好きでボーイッシュなアンの特別製。アンの発明は町でも評判で、たまに大発明をすることもあります。

**営業時間　午前8:00〜午後6:00**

restaurant

## 6.食堂

### とっても美味しい定食はいかが？

ケーキや定食のほかに、持ち帰って保存ができるクロワッサンやおにぎり、肉まんを売っています。看板娘のエレンの趣味は、ケーキ作りと小鳥のピーちゃんの世話です。

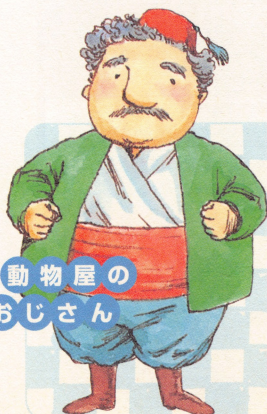
**営業時間　午前8:00〜午後6:00**

pet shop

## 7.動物屋

### お金が貯まったら念願の牛を飼おう

家畜はもちろん、家畜のエサやクスリまで、動物に関するものなら何でもそろいます。店のおじさんは動物思いで、牧場地のエサが少ないと家畜を売ってはくれません。

**営業時間　午前8:00〜午後6:00**

meal & hot spring

# 食事と温泉

**牧場で仕事をしていると、それにつれて体力が下がっていきます。体力を回復させるいくつかの方法を覚えましょう。**

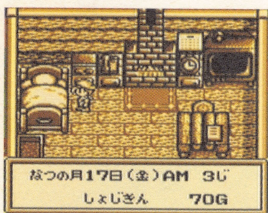
## 疲れが溜まったら、食事か温泉で体力を回復

疲れてきたら肩で息をします。それでも仕事を続けていると、倒れてしまいます。それを回復するのは食事と温泉です。なかでも温泉は、お金がかからないのでおすすめです。4、5回入れば体力は最大まで回復するでしょう。

ケーキと定食は、その場で体力が回復します。

## 早く寝ても体力大回復

体力を回復させるには、睡眠をとるのもいいでしょう。たまには早い時間に仕事を終わらせ、寝てしまうのもいいでしょう。午後10:00ぐらいに寝れば体力が最大まで回復するので、つぎの日は多くの仕事ができるでしょう。

真夜中に寝ても、体力はほとんど回復しません。

COLUMN

### 力の木の実とは？

これを食べると、あなたの最大体力が上昇するというスグレモノで、全部で10個あります。荒れ地の中などに隠されています。

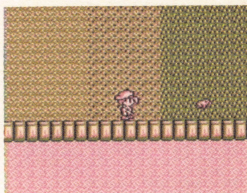
力の木の実を見つけると、おじいさんの鉢植えに変化が起こります。

happy coefficient

# しあわせ指数について

あなたの幸せは、ゲーム中ではしあわせ指数となって反映されます。しあわせ指数とは何なのでしょうか？

## まわりにはいくつものしあわせが眠っている

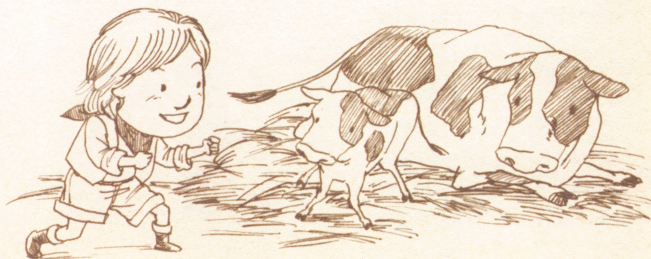
しあわせ指数は、あなたの行動やその結果で上下します。多くの野菜が実ったり、牛が生まれるなど幸せに感じることはすべてしあわせ指数が上昇します。また、家畜が死んだりすると、しあわせ指数が下がってしまいます。

ウサギやカエルを見ると指数が上がります。

### しあわせ指数が上がる

- ニワトリを買う …………○
- 牛を買う ……………………◎
- 仔牛が生まれる …………◎
- 自宅を増築する …………○
- たくさんの土地を開拓する…○
- 野生動物を見る …………○
- ペットを抱く ……………○

### しあわせ指数が下がる

- 牛への愛情が足りない …△
- 牛が病気にかかる ……△
- 牛を売る ………………×
- 牛が死ぬ ………………×
- ニワトリを売る …………△

network function

# 通信機能について

『牧場物語GB』は、友だちといろいろなものを交換することができます。ここでは、交換のしかたを覚えましょう。

## 友だちとアイテムや動物の交換をしよう

牧場センターに電話がつながればペットや作物の種、家畜を交換できます。牛なら牛、ペットならペットと、おなじ種類しか交換することはできません。作物の種は、ひとつずつしか交換できないので注意しましょう。

ひとつも持っていないと、交換はできません。

## 交換すればこんなことが起こるよ！

通信交換をしたときだけ、家畜にさまざまな変化が起こります。これは、普通にプレーしているだけでは、見られません。なかには、牧場経営が大変潤うものもあるので、ぜひ試してみましょう。

### 1.牛の模様が変化する

牛を交換するたびに、模様がかわります。1回目はまだら、2回目は無地、3回目はハートの模様になります。

ハート模様の牛。あなたへの愛の形なのでしょうか？

### 2.牛が成長する

仔牛は中牛へ、中牛は大牛へ通信交換を使えば成長させることができます。この方法で成長させても、健康や機嫌の変化はありません。

### 3.妊娠中の牛が出産する

妊娠から出産まで3週間かかりますが、妊娠中の牛を交換すれば、その場で出産します。さらに通信交換をくり返せば、大牛までアッというまに育てられるでしょう。

### 4.金のニワトリが産まれる

ニワトリを交換すると、1／64の確率で金のニワトリへと変身します。金のニワトリは、出荷値段が1500Gの高価な金のタマゴを生みます。

chapter.2

# 牧場の経営

farm management

delicious vegetables

# おいしい野菜の作りかた

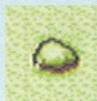
全収入のなかで、作物の収入は、50パーセント以上をしめます。作物の作りかたから出荷までの方法を学びましょう。

## 1 荒れ地の地ならしをしよう

地ならしするために必要な道具は、カマとハンマー、オノの3種類です。これらの道具を使いわけましょう。

道具はふたつしか持てないので、壊すものを決めて道具を持ち、目的を決めて作業をすることが大切です。

### 雑草

カマを使えば刈り取れます。また、素手で抜くこともできます。

### 岩

ハンマーで破壊するか、持ち上げて、水場に落としましょう。

### 切り株

持ち上げることはできません。オノで6回連続で叩けば壊せます。

### 大きな岩

切り株とおなじように、ハンマーで6回連続で叩けば壊れます。

## クワを使って開拓する

地ならしが終わったら、つぎは開拓です。クワを使って、地面をひとつひとつ耕していきましょう。クワには、さらに遠くの距離まで耕せる、スーパークワという道具があります。

### 地面からお金が見つかることも……

地面を耕していると、コインやドル袋を掘り出すことがあります。コインは50G、ドル袋は100G所持金が増えます。

### クワ

目の前の地面、1ブロックを耕せます。道を耕すことはできません。

### スーパークワ

地面をまっすぐ6ブロック耕すことができる、強力な道具です。

## 3 種を買って畑にまこう

耕した畑に、花屋で買ってきた種をまきます。納屋から、種の袋を取ってきましょう。種の袋は、1個につき9マスぶんの量の種が入っています。

種まきは収穫への第1歩。大切に育てましょう。

## 毎日水やりを忘れずに

種をまいた畑に、水をあげましょう。1日1回あげれば十分です。2回以上あげても効果はありません。道具は、ジョウロとスプリンクラーの2種類があります。

### ジョウロ

最初に主人公が持っている水まき道具。10〜15ブロックに水をまくことができます。ジョウロに水がなくなったら、水場で水を汲みましょう。

### スプリンクラー

大きなプロペラで、3×3ブロックをいちどに水を散布する便利な道具。水を汲む必要がないのは、画面から見えない背中のタンクに、コロボックルが水を補給してくれるため。

### COLUMN 天気予報は毎日チェック

通常、天気は晴れと雨の2種類あります。しかし夏は台風が発生し、その日は一歩も外に出ることができません。さらに、耕した畑がメチャクチャになってしまいます。夏はとくに天気に注意しましょう。

**晴れ**

太陽の光が、作物に栄養をあたえます。晴れの日数は、どの季節でも多いです。畑は乾いているので、水を与えなくてはいけません。

**雨**

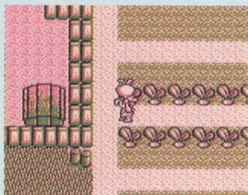
雲から落ちる雨が、畑を濡らすので、水をまく必要がありません。しかし、種をまいたあとは、雨だけでは水が足りないので注意。

## 5 実がついたら収穫だ！

水やりの甲斐あって、実をつけたらついに収穫です。収穫できるかどうかわからないときは、水をやってみましょう。畑が濡れなかったら収穫可能です。落とさないよう、丁寧に出荷箱まで運んでいきましょう。

毎日午後5:00になったら、出荷物を取りにきます。
出荷業者より

### 出荷するうえでの注意点

作物を持ち上げたときは、ボタンを離さないよう注意しながら出荷箱まで運びましょう。ボタンを離すと、大切な収穫物を落としてしまうことになります。

収穫物を落とさないためにも、ていねいに運びましょう。

### 出荷時間は午後5:00まで

出荷できる時間は上のとおり、午前6:00から午後5:00までです。出荷時間を短縮するために、畑は出荷箱の近くにして出荷時間を短縮しましょう。

種まきや水やりは、出荷の終わった午後5:00以降にしましょう。

### COLUMN キノコ狩りに出かけよう

地下洞窟に生えているふたつのキノコも、収穫することができます。牧場の作物とちがって、水やりをする必要がありません。毎日出荷時間が終わるまえに地下洞窟へ行って、キノコ狩りをしましょう。

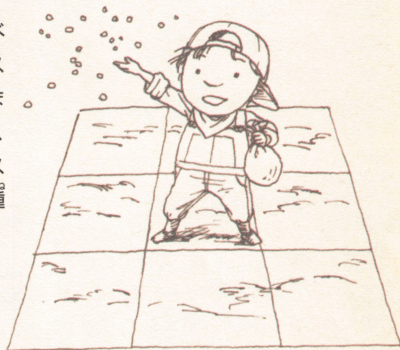
how to farming

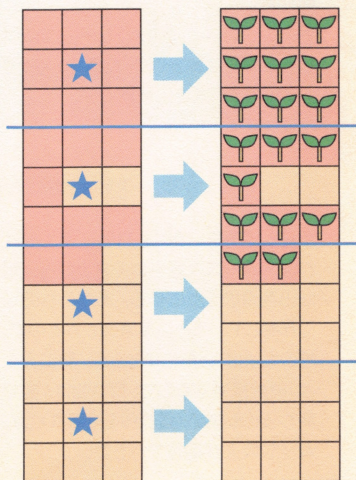
# 効率のいい耕しかた

～収穫と水まきの効果について～

**作物量の多さや、時間をムダにしないかは、耕しかた次第でかわってきます。効率のいい耕しかたを覚えましょう。**

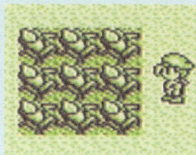
## 種がまかれる範囲を知ろう

33ページのとおり、すべての種の袋の中には、9マスぶんの量の種が入っています。さらに種をまく範囲は、自分を中心とした3×3マスぶんです。これもすべての種で、共通となっています。

## 耕した場所のみ種は実る

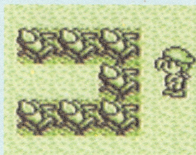
クワで耕したところに芽は出ますが、耕していないところにいくら種をまいても、芽が出ることはありません。つまり、自分を中心とした3×3マスの範囲のなかで、耕したところのみ作物が育つのです。しかし、3×3すべてのマスに実ると、中心の作物に水をあげることができなくなってしまいます。

## 土地を有効に使う3つの方法

すべての土地を耕し種をまいてしまうと、いちどに収穫することはできません。時間がかかっても多くの収入を得るための畑や、収穫スピードを優先させるための畑など、経営状況によって、畑の形をかえることが必要です。さまざまな状況に応じた3つの畑を解説していきましょう。

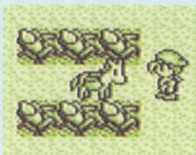
### 3×3すべてを耕す

中心の芽には水をやれないので時間がかかります。しかし収入は多く、お金の少ない1年目の春におすすめです。

中心の野菜は、最初は出荷できません。

### コの字形に耕す

幹の残る夏の野菜を育てるための畑です。中心でスプリンクラーを使えば、一度で水をまくことができます。

夏の畑は、この形が向いています。

### ニの字形に耕す

種のムダは多いですが、出荷時間を大きく短縮できる畑です。終盤の、馬を使って出荷するときに最適です。

この場合、馬は横にしか移動できません。

### COLUMN 時間を有効に使うふたつの方法

土地と同時に、時間も有効に使わなければスムーズな経営はできません。畑は出荷箱の近くに作る。あちこちの畑で作業していると往復時間かかるので、畑の場所は1ヵ所にまとめる。町に行くと1時間経過するので、買い物は1度で終わらせるなど。これらを注意すれば、満足な収入が期待できるでしょう。

遠くの畑から、遠くの畑へ。この間にも、時間は経過しています。

delicious dairy products

# おいしい乳製品の作りかた

牧場経営では、乳製品の出荷も大切です。愛情を持って家畜を育てれば乳製品をいっぱい生み出してくれるでしょう。

## 1 牧草とお金を貯めよう

動物屋で家畜を買うには、牧草地を増やし牧草を貯めなければいけません。牧草は出荷しないので、出荷箱の近くである必要はありません。また牛は5000G、ニワトリは500Gと高価なので、がんばって、お金を貯めましょう。

牧草は、サイロの中へカイバとなって運ばれていきます。

## 2 お金と牧草が貯まったら家畜を購入！

お金と牧草が貯まれば家畜の購入です。ニワトリは翌日からタマゴを生みますが、牛は中牛で、ミルクを出すことはできません。

## 3 エサをやり、愛を注ごう

毎日カイバをエサ箱へ入れてあげましょう。話しかけたり、ブラシがけ、晴れの日の散歩など牛の世話は大変ですが、毎日続けていれば、さらにたくさんのミルクを出してくれることでしょう。

### エサは午後0：00までに

家畜には、午後0:00までにエサをあげなければいけません。朝起きたらすぐに家畜の世話をしましょう。

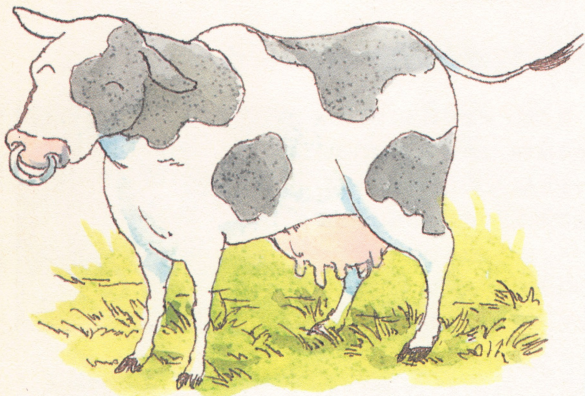
how to raise a cow

# 牛の育てかた

**牛の飼育はこのゲームの目的のひとつです。成長して大牛になったら、おいしいミルクを出してくれます。**

cow

## 牛

牛科の哺乳類、ドイツ·オランダ原産のホルスタイン種で、世界各地で飼われています。黒白斑の大型な体を持っています。ミルクの量は多く、年に4500〜6000kg出します。

成長した大牛はミルクを出します。軽い運動と日光浴をさせるため、散歩につれていきましょう。ブラシで血行をよくすることも大切です。後ろから押したり、牛のベルで呼ぶこともできます。

## 牛の成長について

買ってきたばかりの牛は中牛です。大牛に成長するまで3週間かかります。大牛になるとミルクを出すので、これを出荷しましょう。また、仔牛を生むことができます。仔牛は、2週間で中牛へと成長します。

## 愛情とミルクの関係について

ミルクはS、M、Lの3サイズあります。それぞれ出荷額がちがい、家計簿で確認することができます。このミルクのサイズはあなたの愛情に関係しており、愛情をいっぱいあたえている場合はLサイズを、嫌われているときはミルクを出さないこともあります。

### 愛情を育むには

- 毎日話しかける…………………○
- ブラシをかける…………………○
- 晴れの日の散歩…………………◎

### こんなことしたら嫌われちゃうぞ!!

- エサを与えなかった……………△
- 雨、雪の日の散歩………………△
- 叩いていじめた…………………×

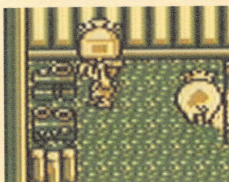
## 病気について

エサを与えなかったり、雨や雪の日に散歩につれていったりすると、牛が病気にかかってしまうことがあります。病気にかかった牛をそのまま放っておくと、最悪の場合死んでしまいます。もし牛が病気にかかったら、動物屋で売っている、牛のクスリを使えば治るでしょう。

## タネつけ出産について

大牛に動物屋で売られている牛のタネを使えば、仔牛を出産します。出産までには3週間かかり、そのあいだ妊娠した牛は、小屋の端で休んでいます。愛情度が高い母牛からは、愛情度の高い仔牛が生まれます。妊娠中は母牛の病気や機嫌が治り、愛情も上がります。出産すれば、さらに高い愛情を得るでしょう。

### COLUMN チーズとバターを作るには

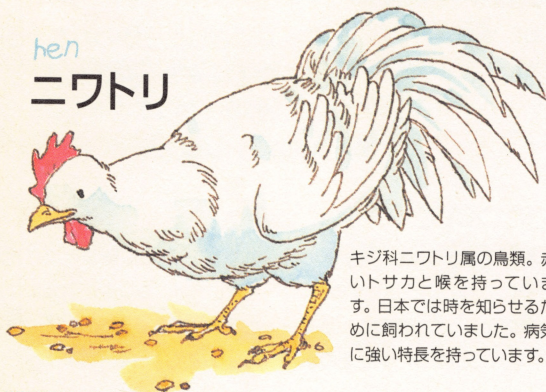
ミルクをたくさん出荷していると、道具屋にチーズメイカーやバターメイカーが売りに出されます。これらは、チーズを加工してさらに高い値段で出荷することができます。

この中にミルクを注げばチーズに加工されます。

how to raise a hen

# ニワトリの育てかた

**手がかからなく値段も安いニワトリは、最初に飼う家畜に適しています。生み出すタマゴは、大切な収入源になります。**

hen

## ニワトリ

キジ科ニワトリ属の鳥類。赤いトサカと喉を持っています。日本では時を知らせるために飼われていました。病気に強い特長を持っています。

動物屋から買ってきたニワトリは、エサをあたえていると、つぎの日から1羽につき1個タマゴを生んでくれます。ニワトリをまたぐことはできませんが、持ち上げることができます。

## エサとタマゴの関係

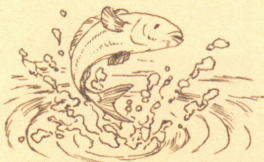
エサをやり忘れてしまうと、3日連続でエサをあたえ続けるまでタマゴを生まなくなります。タマゴはニワトリの下に隠れていることもあるので、持ち上げて捜してみましょう。

## タマゴのふ化と成長

小屋の右端にタマゴを置くと、3日後にヒヨコが生まれ、7日後にニワトリに成長します。ニワトリが4羽いるときは、タマゴはかえりません。

COLUMN

### 魚を釣りにいこう

地下洞窟の奥には、地底湖があり、釣り竿で魚を釣ることができます。釣った魚は、地下の出荷箱に入れて出荷するか、コロボックルにあげることができます。

a year of novis farm owner

# 新米牧場主の1年

あなたよりも先に牧場を作ったビート君の日記を、ちょっとのぞいてみませんか。最初の1年は誰もがつまずきがちです。きっと参考になると思いますよ。

## 春の月　1日

牧場を持っていたおじいさんが亡くなって、ボクがあとをつぐことになったんだ。とりあえず牧場にやってきたけど、ほったらかしだったから敷地は荒れ放題。まずは家のそばの土地の雑草を刈ったり岩を壊したりした。牧場を経営していくことって、思ってたより大変そうだな。

## 春の月　3日

納屋の奥に広がっている洞窟に、コロボックルという妖精たちが住んでいた！　みんないいヤツで、友だちになれそう。あと、洞窟にはキノコが生えていて、大きいものは業者のひとに買い取ってもらえるらしい。でも、友だちになったしるしとしてコロボックルにあげてしまおう。

## 春の月　5日

家のそばの土地を耕して、畑を作った。さっそくカブの種を町から買ってきて、まいて育ててみる。でも、大失敗をしてしまった。芽が出てきた場所には足を踏み入れることができないから、水をあげられない場所ができてしまったんだ。つぎからは気をつけて畑の形を決めないといけないなぁ。

## 夏の月　12日

夏の作物であるトマトやトウモロコシは収穫しても枯れず、すぐにまた実がなるので、畑仕事で大忙しだ。でも、アンが作ってくれたカバンのおかげで、馬が作物の出荷を手伝ってくれるから大助かり。牧場にきたころは小さくて頼りなかったけど、今では立派な農耕馬に成長したよ。

## 夏の月　16日

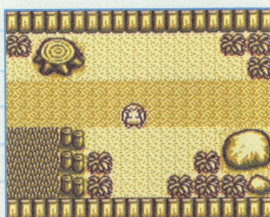
ニワトリを買った。タマゴを毎日生んでくれるので、貴重な収入源になる。タマゴをかえせばヒヨコになるし。でも、ニワトリを手に入れるまでが大変だった。動物屋のおやじは「牧草地が足りないからニワトリは売れん」っていうから、あわてて牧草の種を買って畑にまいたよ。

## 夏の月　21日

台風がきた！　きのうの天気予報で台風がくることは知っていたけど、これほど強力とは……。おかげで、今日は一歩も外に出ることができない。畑のことが心配だ。ニワトリにエサをやることができないのも気になる。エサをやり忘れると、何日もタマゴを生んでくれないし……。

## 秋の月　10日

今日は収穫祭があるそうだ。イブがお祝いに山ブドウ酒を持ってきてくれたんだ。「男なら、これくらい飲めるわよね？」なんていうから、ちょっとムリして一気に飲んじゃったよ。おかげで、そのあとは仕事をする気がなくなっちゃった。でも、たまにはゆっくり休むのもいいよね。

## 秋の月　22日

ついに、ボクの牧場に牛がやってきた。ミルクと命名。毎日話しかけたり、ブラシでこすったりしてやろうと思う。ボクにとって牛は家族同然なんだ。今日はミルクを散歩させてやったけど、あいにく外は雨。ミルクはちょっとイヤそうな顔をした。ごめんよ、つぎは晴れの日にするからさ。

## 冬の月　24日

冬に畑で作れるブロッコリーは、夏のトマトなんかと同じで収穫しても枯れないんだ。おかげで、夏と同じくらい忙しい。畑仕事に精を出していると、牧場に町の女の子たちがやってきた。そうか、今日は聖夜祭だったんだ。冬の夜空をながめながら、ちょっとロマンチックな気分だな。

## 冬の月　30日

今年も終わりだ。なんだか一生懸命で、あっというまの一年だったような気もする。できる限りのことはしたつもりだけど、天国にいるおじいさんから見たら、まだまだ未熟モノなんだろうな。おじいさんのような牧場マスターになる日は遠いかもしれないけど、来年もがんばろう!

## 2年目からは……?

毎年冬の月の30日に、おじいさんが1年を評価してくれる日があります。つぎの日は春の月の1日になり、新しい年がスタート。牧場マスターを目指し、ふたたび忙しい毎日が始まるのです。とくになにかが変わるわけではありませんが、2年目以降にしか起きないイベントもあります。

牧場マスターになっても続きます。牧場物語に終わりはありません。

# とれたて図鑑

fresh foods
picture book

turnip

# カブ

アブラナ科の2年草。かぶらともいいます。日本での栽培の歴史は古く、『古事記』にもその名を見ることができ、京都の聖護院カブなど有名な品種もあります。根を食する野菜で、煮物や漬け物に用いられます。

## ⦿カブの特徴

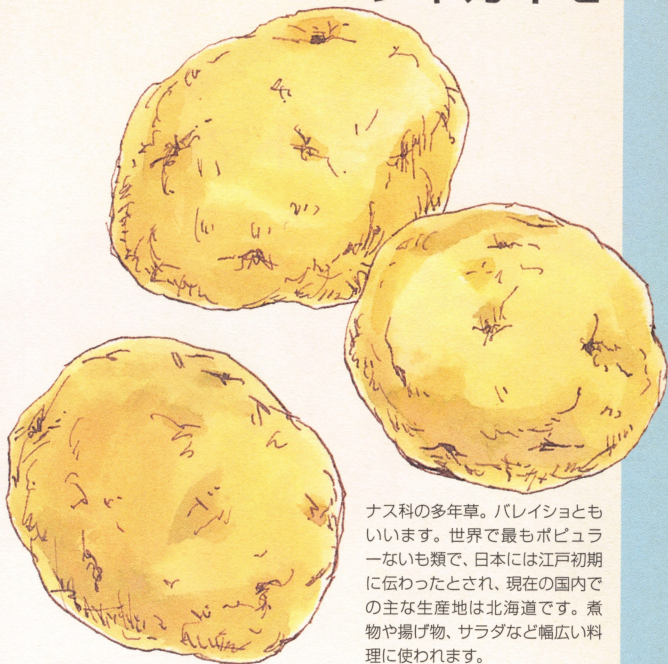
収穫までに必要な日数は、毎日水をやって5日間。全作物中、種をまいてから収穫までの期間がもっとも短いのが特長。大量に作ることによって、売り値の低さは十分にカバーできるでしょう。

## ◎成長するまで

水やり2回　水やり2回

**買い値**(種)
120G

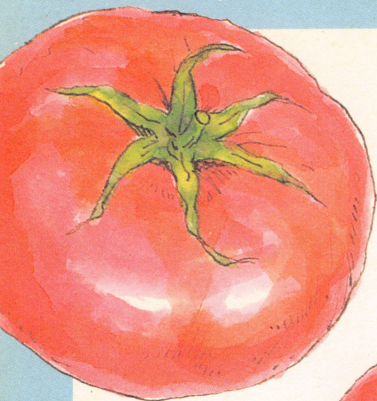
**売り値**(ひとつで)
60G

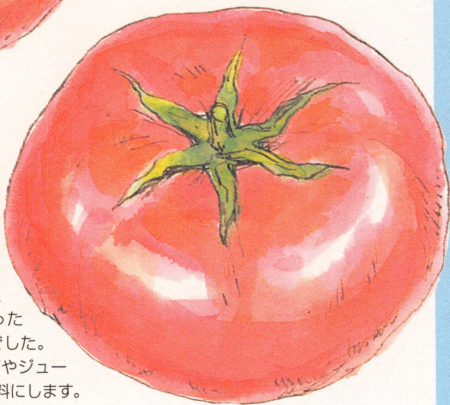
potato
# ジャガイモ

ナス科の多年草。バレイショともいいます。世界で最もポピュラーないも類で、日本には江戸初期に伝わったとされ、現在の国内での主な生産地は北海道です。煮物や揚げ物、サラダなど幅広い料理に使われます。

## ◉ジャガイモの特徴

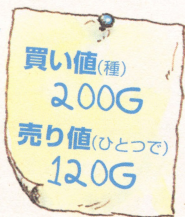
収穫までに必要な日数は、毎日水をやって7日間。売り値がカブよりも高いので、効率よく収入を得られます。道具が少ないために、出荷量を多くできないゲームの序盤向けの作物です。

## ◎成長するまで

水やり3回　水やり3回

tomato

# トマト

ナス科の1年草。南米が原産地です。日本で栽培が始まったのは明治初期ですが、当時は人気がなく、一般に広まったのは昭和になってからでした。果実部分を食し、サラダやジュース、ケチャップなどの材料にします。

## ⦿トマトの特徴

収穫までに必要な日数は、毎日水をやって9日間。収穫しても枯れずに、さらに2日後に実がなります。売り値が高いうえ、1ヵ月間の出荷量も相当な数にのぼるので、おすすめの作物です。

## ◎成長するまで

水やり2回　水やり2回　水やり2回　水やり2回

# corn
# トウモロコシ

イネ科の大型1年草。非常に丈夫な作物で、どこでも育ち、アメリカやフランスの農業の発展に重要な役割を果たしました。日本で本格的な栽培が始まったのは明治初期です。種を食すほか、酒類の原料にもなります。

## ◉トウモロコシの特徴

収穫までに必要な日数は、毎日水をやって13日間。収穫しても枯れずに、さらに3日後に実がなります。売り値は全作物中最高ですが、収穫までにかかる日数も最長なのがたまにキズです。

## ◎成長するまで

eggplant

# ナス

ナス科の1年草。ナスビともいいます。原産地はインドで、日本への伝来は古く、750年の文書にすでにその名前を見ることができます。実を食用とし、利用範囲は非常に広く、漬け物を始め煮物、揚げ物、あえ物などにします。

## ⊙ナスの特徴

収穫までに必要な日数は、毎日水をやって5日間。売り値は低いものの、もっとも短い期間で作ることができる作物です。ただし、主人公の名前によっては手に入らないことがあります。

**買い値**(種)
150G

**売り値**(ひとつで)
60G

## ◎成長するまで

水やり2回　　水やり2回

peanut

# ラッカセイ

マメ科の1年草。ナンキンマメともいい、英語名のピーナッツの名で広く知られています。日本での主産地は千葉や茨城で、伝来は江戸初期とされます。豆をそのまま食べるほか、せんべいなどのお菓子に利用されます。

## ◉ラッカセイの特徴

収穫までに必要な日数は、毎日水をやって7日間。ナスより収穫までに時間がかかりますが、売り値は高くなっています。ただし、主人公の名前によっては手に入らないことがあります。

## ◎成長するまで

水やり3回　水やり3回

**買い値**(種)
200G
**売り値**(ひとつで)
80G

carrot

# ニンジン

セリ科の1・2年草。原産地は西アジアで、日本には明治になってからフランスやオランダの品種が輸入されました。現在では日本の風土向きの改良が進んでいます。根を食し、サラダやきんぴら、煮物などに使用します。

## ◎ニンジンの特徴

収穫までに必要な日数は、毎日水をやって7日間。ブロッコリーに比べ出荷量は少ないですが、売り値は同額で作物中最高。ただし、主人公の名前によっては手に入らないことがあります。

## ◎成長するまで

水やり3回　水やり3回

**買い値**(種)
300G
**売り値**(ひとつで)
150G

broccoli

# ブロッコリー

アブラナ科の1・2年草。原産地は地中海沿岸で、日本には明治初期に栽培が始まりましたが普及せず、昭和50年代になってから注目されました。サラダやシチューなどに用います。

## ⦿ブロッコリーの特徴

収穫までに必要な日数は、毎日水をやって9日間。収穫しても枯れずに、2日後に再収穫が可能。売り値、出荷量ともに最高です。ただし、主人公の名前によっては手に入らないことがあります。

**買い値**(種)
500G

**売り値**(ひとつで)
150G

## ◎成長するまで

水やり2回　水やり2回　水やり2回　水やり2回

grass

# 牧草

葉や茎を飼料（カイバ）として利用する目的で栽培される作物。大部分はイネ科とマメ科に属しています。利用目的によって品種が細分化しており、大きく刈取用と放牧用のふたつに分けることができます。

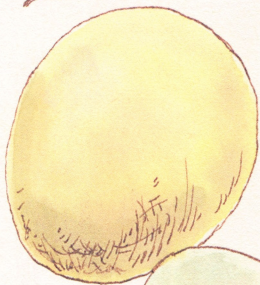
## ◉牧草の特徴

収穫までに必要な日数は9日間。収穫しても枯れずに、5日後に再収穫可能。春から秋までの間ならいつでも栽培できるうえ、牧草自体は冬になっても枯れず、春から再度利用できます。

## ◎成長するまで

egg

# タマゴ

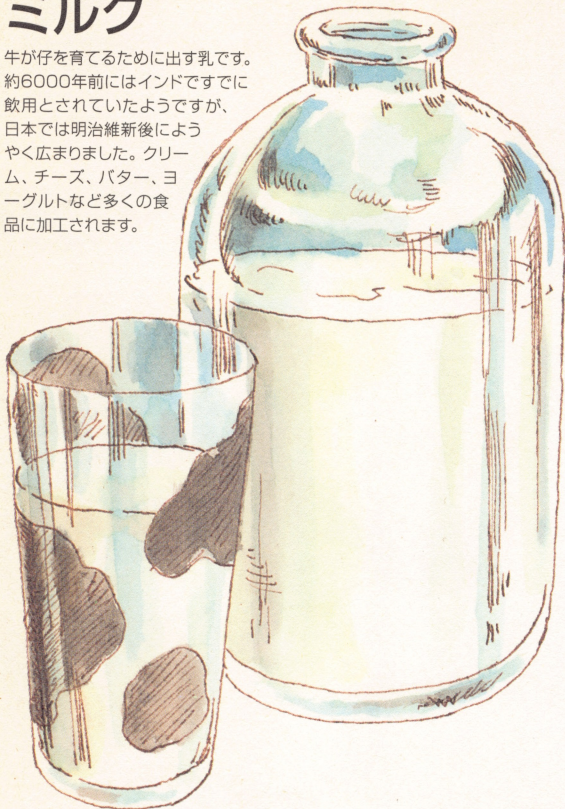
『牧場物語GB』に登場するタマゴはニワトリのもので、栄養豊富なうえ、焼いてよし、煮てよしの万能食品です。日本では、庶民が食するようになったのは江戸時代ですが、現在では食卓に欠かすことのできない食材になりました。

## ⦿タマゴの特徴

タマゴは、ニワトリが朝になると小屋の中で生んでいます。出荷額は高くありませんが、毎日ひとつずつ生むので、1ヵ月の出荷額は決してばかにできないものになるでしょう。

**買い値** −
**売り値**(ひとつで)
70G

milk

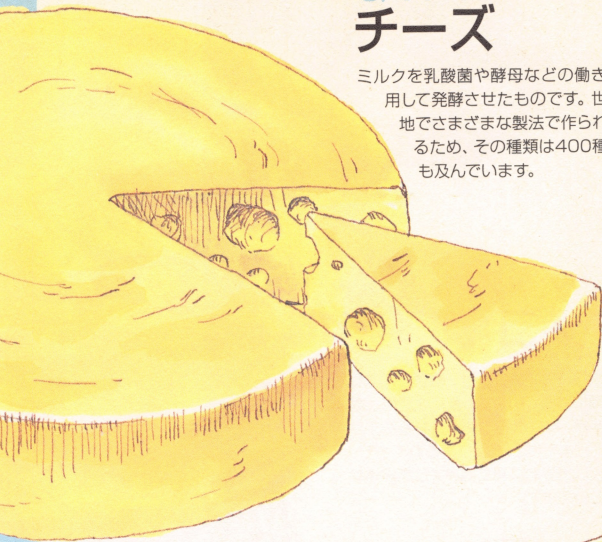
# ミルク

牛が仔を育てるために出す乳です。約6000年前にはインドですでに飲用とされていたようですが、日本では明治維新後にようやく広まりました。クリーム、チーズ、バター、ヨーグルトなど多くの食品に加工されます。

## ◉ミルクの特徴

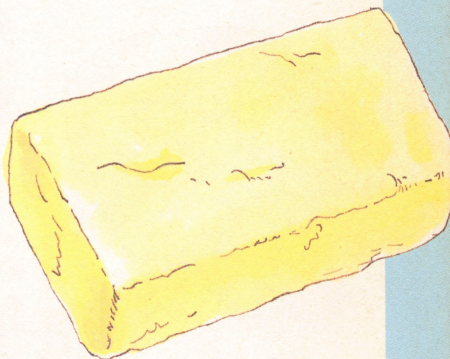
ミルクは大牛(おおうし)から乳(ちち)しぼり器(き)を使(つか)ってしぼることができ、牛(うし)の愛情度(あいじょうど)によってミルクのサイズがS、M、Lの3種類(しゅるい)に変(か)わります。作物(さくもつ)と並(なら)び、牧場(ぼくじょう)の経営(けいえい)を支(ささ)える重要(じゅうよう)な出荷物(しゅっかぶつ)となります。

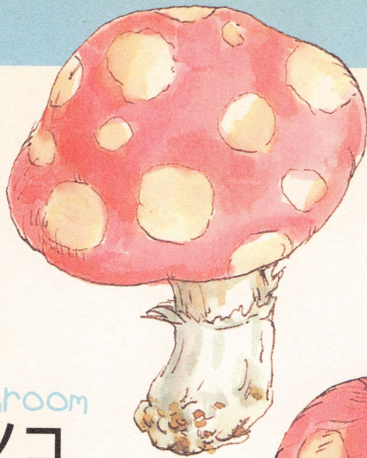
cheese

# チーズ

ミルクを乳酸菌や酵母などの働きを利用して発酵させたものです。世界各地でさまざまな製法で作られているため、その種類は400種類にも及んでいます。

butter

# バター

ミルクの脂肪分(クリーム)を集めて練りあげたものです。食用はもちろんのこと、傷薬などの薬品として使用された記録も残っているようです。

## ⊙チーズとバターの特徴

『牧場物語GB』では、アンが作ってくれた機械でミルクを加工し、チーズとバターを作ります。ミルクのサイズは関係なく、ミルクひとつをチーズかバター1個に加工することができます。

mushroom

# キノコ

植物学的にはキノコは担子菌類と呼ばれる種類に属しています。多くは食用となりますが、毒性を持つキノコも多数あります。日本では古代から食されており、日本人は世界的に見てもキノコが好きな民族といえます。

## ⊙キノコの特徴

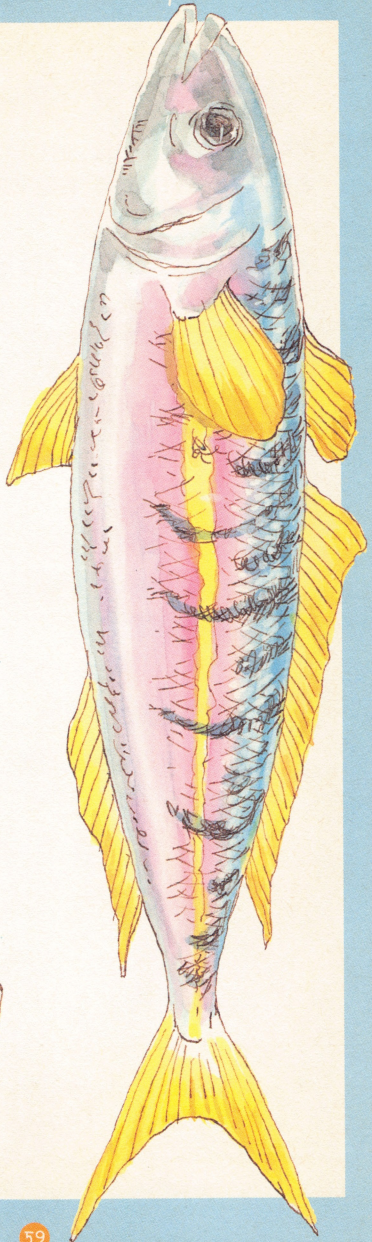
キノコは、洞窟にある木材に生えています。収穫しても、その翌日に同じ場所に生えてきます。毎日の収穫数は2個で、確実な収入となるほか、コロボックルにあげることもできます。

**買い値**　－
**売り値**(ひとつで)
100G

# 魚

人類の食べる食物のうち、古代から重要な位置を占めているのが魚類です。魚類は淡水魚と海産魚の2種類に大きく分けられますが、『牧場物語GB』に登場する魚は地底湖で釣るので、淡水魚だと考えられます。

## ◉魚の特徴

評価日におじいさんから釣り竿をもらっていれば、洞窟の奥にある地底湖で釣りをすることができます。釣り上げた魚は出荷できるほか、コロボックルにあげることもできます。

master of the farm

# 牧場マスターになろう

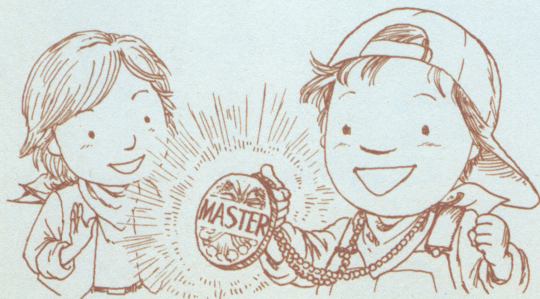
あなたの目標。それは、おじいさんに認められた者のみが名乗ることを許される“牧場マスター”なのです。

## おじいさんに追いつけ追い越せ！

牧場経営の達人だったおじいさんは、牧場マスターと呼ばれていました。あなたも下に書いてある厳しい条件をクリアーすれば、評価日におじいさんから“牧場マスターの印”を贈ってもらえます。納屋にあるおじいさんの道具辞典をチェックしてみましょう。

check point

＊ゲーム開始時からの総数

| check point | |
|---|---|
| 1. 牛の数 | 4頭 |
| 2. ニワトリの数 | 4羽 |
| 3. 耕した土地 | 1600ブロック以上＊ |
| 4. 作物の出荷数 | 4500個以上＊ |
| 5. 自宅の大きさ | 最大（2回改装） |
| 6. 力の木の実の入手数 | 7個以上 |
| 7. コロボックルが働いた時間 | 240時間以下 |
| 8. 所持金 | 65536G以上 |
| そして、幸せであること！ | |

chapter.3

# 牧場のデータ集

farm data

event list

# 牧場のできごと

～イベントリスト～

牧場ではさまざまな事が起こります。そんなときは、仕事の手を休めて楽しみましょう。大変なこともありますが……。

## 1.牧場に馬がやってきた

### 発生時期

1年目　春の月　10日以降

### 発生条件

なし

牧場に1頭の仔馬が迷い込んできました。名前をつけて、世話をしてあげましょう。1ヵ月たつと、馬は成長し人を乗せることができるようになるうえ、背中にカバンをつければ作物の出荷を手伝ってもくれます。

## 2.楽しいピクニック

### 発生時期

毎年　春・秋の月　最後の土日

### 発生条件

自宅から出る

ニーナが友だちと一緒に牧場にピクニックに行ってもいいか、と聞いてきます。仕事で忙しい毎日、ひと休みするのもいいかもしれません。

# 3.突然の地震にビックリ!!

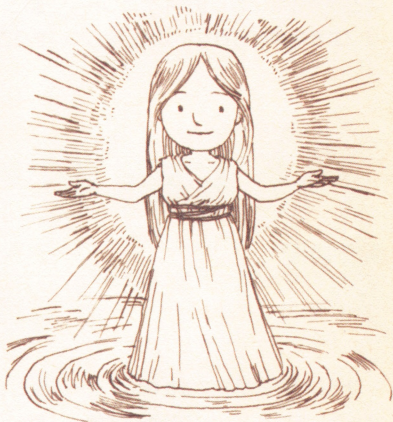
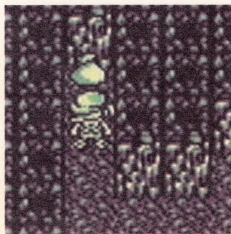
| 発生時期 | 発生条件 |
| --- | --- |
| 1年目　夏の月　1～10日の間に1回発生 | なし |

地面がグラグラ……そう、地震です。心配してきてくれた大工のおじさんは、被害が出ているかもしれないから牧場を見て回れ、といいます。

## ☆ ケガをしたコロボックル

地下洞窟では、コロボックルが岩の下じきになって苦しんでいました。急いでハンマーを使って岩を壊し、助けてあげましょう。

## ☆ 泉の女神さま

洞窟の奥には泉がありますが、今までは岩が邪魔して行けませんでした。しかし、地震で岩が壊れたので、ほとりまで行くことができるようになります。そして、泉のほとりであるアイテムを落とすと……なんと、美しい女神さまが現われたではないですか!

## ☆ 地下鉱脈でひと稼ぎ

洞窟から左に進むと、地下鉱脈があります。ここの邪魔な岩も地震で壊れていました。もしつるはしを持っているのなら、この鉱脈を奥へ奥へとどんどん掘り進むことができます。

鉱脈からは、ドル袋などのお宝がザックザク掘り出されます。

## 4.超強力台風上陸

### 発生時期

1年目　夏の月の間に1回だけ必ず発生

### 発生条件

なし

夏の風物詩のひとつ……台風。牧場主にとっては、台風ほど迷惑なものはありません。なにしろ、強風と豪雨のため、家から一歩も外に出ることができないのです。牛やニワトリにエサをあげられないので、彼らは数日間不機嫌になってしまいます。また、せっかく耕した畑が荒れてしまうこともあります。

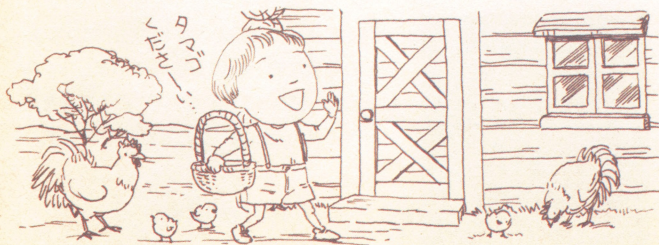
## 5.タマゴください

### 発生時期

1年中

### 発生条件

3匹目のニワトリが初めてタマゴを生んだ日の朝に自宅から出る

ひとりの子供がタマゴを買いにきました。おばあちゃんにお使いを頼まれたそうです。売ってあげると、代金として75Gほど置いていきました。……あれ？　確か、タマゴの売り値って70Gじゃなかったかな？

# 6.コロボックルとは仲良くしよう

**発生時期**

1年中

**発生条件**

なし

昔から洞窟に住んでいたのが、小さな妖精コロボックルたち。彼らとは、仲良くなっておいて損はありません。主人公が寝ているあいだに牧場の仕事を手伝ってくれたり、道具を強化してくれたりするのです。

## ☆ お近づきのしるしは力の木の実

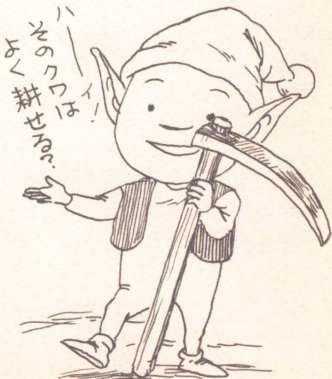
コロボックルと仲良くなるには、話しかけるか、食べ物をあげればいいでしょう。これを毎日繰り返せば、どんどん仲良くなっていきます。コロボックルは、まずはお返しとして力の木の実をくれます。

最短でゲーム開始から3日目にこのイベントを見ることができます。

## ☆ カマを鍛え直してくれる

コロボックルが「キミの道具は使いやすいかい？」と聞いてきたら、はいと答えましょう。農具は彼らが作ってくれたもので、さらに強化してもらえます。「12時間たったら取りにきて」といわれたら、タイマー機能をオンにして電源を切り、しばらく待ってからゲームを再開しましょう。

## ☆ クワも超強力に！

クワも強化してくれます。ここで注意する必要があるのが、タイマー機能の経過時間。進む時間を『はやい』にして電源を切り、現実の時間で24分以上待てばオーケーです。スーパーカマのときは、12分以上待てば強化してもらえます。

# 7.道具屋アンの珍発明

アンは牧場の仕事に役立つアイテムを開発してくれます。どれも、ものすごく便利なものばかり。まめに町へ行って道具屋を訪ねてみましょう。

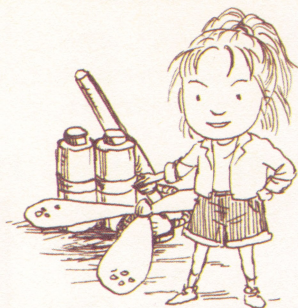
## ☆ スプリンクラー

**発生時期**

1年中

**発生条件**

耕した土地が64ブロック以上になった翌日、初めて自宅から出る

水やりに威力を発揮するアイテムです。開発に着手すると、牧場までアンが知らせにきてくれます。完成はアンがきた日から7日後です。

## ☆ 馬のカバン

**発生時期**

馬が牧場にきてから30日後

**発生条件**

なし

馬が成長すると、売り出されます。買うと馬の背中にカバンがつき、出荷箱の役割を果たすようになります。作物の出荷量が飛躍的に増大します。

## ☆ チーズメイカーとバターメイカー

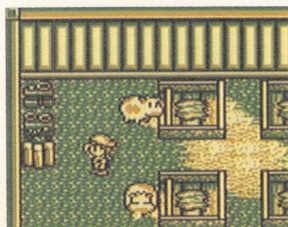
**発生時期**

ミルクの出荷数が200を超えたとき

**発生条件**

なし

中にミルクを入れると、出荷額の高いチーズやバターに加工することができる機械です。

チーズメイカーとバターメイカーは、牛小屋の左上に設置されます。

## 8.ちょっとひと息・夕涼み

**発生時期**

毎年　夏の月　20日

**発生条件**

午後6：00に牧場（屋外）にいる

もう日が暮れるころ、アンがやってきました。牧場で夕涼みをしようというのです。イブも姿を見せました。みんなで夏の夜空を眺めます。

## 9.収穫祭

**発生時期**

毎年　秋の月　10日

**発生条件**

自宅から出る

収穫祭の朝。主人公が男の子ならイブが牧場にきて、お酒をふるまってくれます。主人公が女の子ならエレンがケーキを持ってきてくれます。

## 10.迷子の小鳥

**発生時期**

1年目　冬の月　20日

**発生条件**

自宅から出る

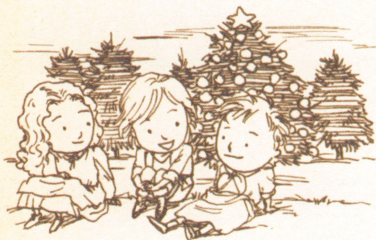
エレンの飼っていた小鳥のピーちゃんが、かごの中から逃げ出してしまいました。どうやら牧場にいるようです。探すのを手伝ってあげましょう。きっと見つかるはずです。

## 11.クリスマス・イブ

**発生時期**

毎年　冬の月　24日

**発生条件**

午後6：00以降、牧場（屋外）にいる

今日は聖夜祭。町の女の子たちと、きれいな月の下で乾杯です。みんなでお酒やお菓子を食べながら、楽しいおしゃべりに花が咲きます。

## 12.新年のあいさつ

**発生時期**

2年目以降　春の月　1日

**発生条件**

自宅から出る

今日から新しい年の始まりです。マリアが牧場にやってきました。礼儀正しい彼女は、わざわざ新年のあいさつにきてくれたのです。

## 13.新作ワインを召し上がれ

**発生時期**

2年目以降　春の月　10日

**発生条件**

主人公が男の子で、前年の収穫祭のとき、ワインをもらっている。

イブが味見をしてほしい、と自分の作った新しいワインを持ってきました。おいしいといってもらえれば、店のメニューに加えるそうです。

## 14.行方不明のニーナ

**発生時期**

2年目　春の月　15日

**発生条件**

自宅から出る

ニーナがきのうから家に帰っていない、とマリアが牧場まで探しにきました。どうやら、ニーナは牧場の中にいるようなのですが……。

## 15.アンの大事な風見鶏

**発生時期**

3年目以降　台風の翌日　1回のみ

**発生条件**

自宅から出る

台風で、アンの家の風見鶏が飛ばされてしまいました。一緒に探してあげましょう。風見鶏は、アンにとってとても大事なものらしいのです。

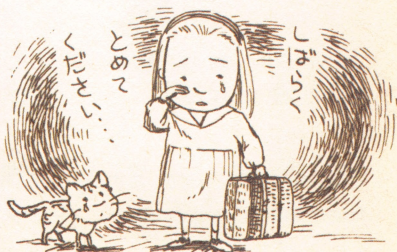
## 16.マリアの家出

**発生時期**

3年目　秋の月　1日

**発生条件**

主人公が女の子で、「行方不明のニーナ」のイベントでニーナを見つけている。

マリアがしばらく牧場に泊めてほしい、とおしかけてきました。理由を聞いても話してくれません。彼女の身になにが起こったのでしょうか。数日後、マリアの父が牧場にやってきますが……。

item dictionary

# アイテム辞典

farm implements

## 農具

作物を育て、出荷するために必要なのが農具です。
全部で10種類あります。

### カマ

#### 入手方法

コロボックルの贈り物。最初から納屋に置いてあります。

#### 使用効果

自分の前にある雑草や牧草を刈り取ります。いらない作物を刈り取ることもできます。

### ハンマー

#### 入手方法

コロボックルの贈り物。最初から納屋に置いてあります。

#### 使用効果

自分の前にある岩を砕きます。大きな岩は6回連続で叩けば砕くことができます。

### クワ

#### 入手方法

コロボックルの贈り物。最初から納屋に置いてあります。

#### 使用効果

地面を耕して畑にします。耕す地面は雑草や石、切り株があってはいけません。

### オノ

#### 入手方法

コロボックルの贈り物。最初から納屋に置いてあります。

#### 使用効果

6回連続で叩くことによって切り株を壊します。壊した切り株は6個ぶんの資材になります。

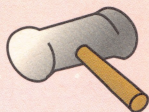
## スーパーカマ

### 入手方法

コロボックルがカマを強化してくれたものです（65ページ参照）。

### 使用効果

自分を中心とした3×3ブロックの雑草や牧草、作物をまとめて刈り取ります。

## スーパーハンマー

### 入手方法

自宅を増築すると、大工がハンマーと交換してくれます。

### 使用効果

自分の前にある岩を砕きます。大きな岩も1回叩けば砕くことができます。

## スーパークワ

### 入手方法

コロボックルがクワを強化してくれたものです（65ページ参照）。

### 使用効果

自分の進行方向にある地面6ブロックを、1回でまとめて耕して畑にすることができます。

## スーパーオノ

### 入手方法

泉の女神が、オノと取り替えてくれたものです（63ページ参照）。

### 使用効果

1回叩くだけで切り株が壊せます。壊した切り株は6個ぶんの資材になります。

## ジョウロ

### 入手方法

花屋で初めて作物の種を買うと、ニーナがくれます。

### 使用効果

1ブロックの作物に水をやることができます。水は池で補給することができます。

## スプリンクラー

### 入手方法

アンが開発してくれたものです。
（売価2000G）

### 使用効果

自分を中心とした3×3ブロックの作物に水をやります。水の補給は必要ありません。

dairy farming implements

# 酪農器具

牛やニワトリを育てるために必要なのが、酪農器具です。
全部で11種類あります。

## ブラシ

**入手方法**

道具屋で売っています。（売価800G）

**使用効果**

牛の体をブラッシングするのに使う道具です。牛の愛情を高めることができます。

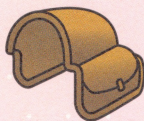
## 乳しぼり器

**入手方法**

道具屋で売っています。
（売価1800G）

**使用効果**

大牛からミルクをしぼります。牛への愛情が高ければ高いほど多くのミルクがしぼれます。

## 馬のカバン

**入手方法**

馬が成長したときに、道具屋で売り出されます。（売価2500G）

**使用効果**

馬に作物をわたすと、自動的に出荷されるようになります。出荷作業が楽になります。

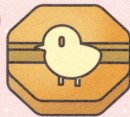
## 牛のエサ

**入手方法**

動物屋で売っています。
（売価1000G）

**使用効果**

カイバのかわりになります。牛専用で、12回ぶんです。カイバが不足したら使いましょう。

## ニワトリのエサ

**入手方法**

動物屋で売っています。
（売価800G）

**使用効果**

カイバのかわりになります。ニワトリ専用で、12回ぶん。カイバが不足したら使いましょう。

## 牛の種

### 入手方法

動物屋で売っています。
（売価4000G）

### 使用効果

大牛に使うと、牛が妊娠します。仔牛は妊娠した日から21日後に生まれます。

## 牛の薬

### 入手方法

動物屋で売っています。
（売価1000G）

### 使用効果

牛の病気を治すことができます。牛が病気になったときのために用意しておきましょう。

## 予防薬

### 入手方法

牛が8回病気になると、動物屋で売り出されます。（売価2000G）

### 使用効果

牛小屋の中で使用すると、すべての牛の病気を30日間予防します。1回ぶんです。

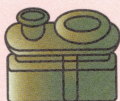
## ベル

### 入手方法

動物屋ではじめて牛を買うと、おじさんにもらえます。

### 使用効果

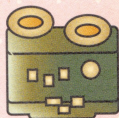
牛小屋の牛を自分のとなりに呼び寄せます。散歩に行くときなどに使うと便利です。

## チーズメイカー

### 入手方法

アンが開発したものです。
（売価30000G）

### 使用効果

ミルクを機械に入れると、自動的にチーズに加工されます。チーズの出荷額は500Gです。

## バターメイカー

### 入手方法

アンが開発したものです。
（売価30000G）

### 使用効果

ミルクを機械に入れると、自動的にバターに加工されます。バターの出荷額は500Gです。

Others

# その他

**農具や酪農器具以外のアイテムです。**
**入手しにくい、とても珍しいものもあります。**

## 釣り竿

### 入手方法

評価日に、おじいさんにもらえるアイテムのひとつです。

### 使用効果

おじいさんの遺産のひとつ。地下洞窟で釣りをするときに必要になります。魚が釣れたら、出荷したり(出荷額300G)コロボックルにあげることができます。

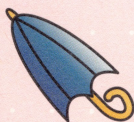
## つるはし

### 入手方法

評価日に、おじいさんにもらえるアイテムのひとつです。

### 使用効果

おじいさんの遺産のひとつ。使用すると、地下の洞窟にある鉱脈を掘り進むことができます。鉱脈には、ドル袋や力の木の実などが埋まっています。

## 雨降りの傘

### 入手方法

評価日に、おじいさんにもらえるアイテムのひとつです。

### 使用効果

おじいさんの遺産のひとつ。使用することにより、翌日の天気を確実に雨にできます(冬の場合は雪)。天気予報が晴れの場合でも、強制的に変更されます。

## おじいさんの道具辞典

### 入手方法

おじいさんの遺産のひとつ。最初から納屋に置いてあります。

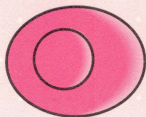
### 使用効果

入手したアイテムを、おじいさんが説明してくれる本です。意外な情報が書かれていることもあるので、新しいアイテムを手に入れたら読んでみましょう。

items for disposition

# 配置アイテム

牧場の中のどこかにあるアイテムです。
場所が決まっていないものもあります。

## コイン

**入手方法**

地面を耕しているときに、まれに出現します。

**使用効果**

発見すると、所持金が50G追加されます。埋まっている場所は決まっていないようです。

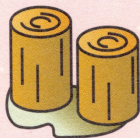
## ドル袋

**入手方法**

おもに地面を耕しているときに出現します。

**使用効果**

発見すると、所持金が100G追加されます。埋まっている場所は決まっていないようです。

## 資材（柵）

**入手方法**

切り株を壊して入手。大工から買うこともできます。（売価500G）

**使用効果**

資材は柵として使用します。柵ひとつにつき、資材2個が必要です。柵を資材置き場に入れて資材に戻すこともできます。柵は土地を区切るのに使います。

## 力の木の実

**入手方法**

おもに地面を耕しているときに出現します。

**使用効果**

食べると体力の最大値が少し上昇するので、作業をしても疲れにくくなります。最大10個入手できます。土地をすべて耕せば、4個以上見つかることでしょう。

foods

# 食べ物

食堂で売っています。その場で食べるものと、
持ち帰って牧場で食べるものがあります。

## ケーキ

### 入手方法

食堂で売っています。
(売価100G)

### 使用効果

食堂で食べます。エレンがこころをこめて焼きあげた1品です。食べると体力が回復します。

## おにぎり

### 入手方法

食堂で売っています。
(売価10個200G)

### 使用効果

牧場で食べます。たきたてのお米で作ったおにぎりです。食べると体力が回復します。

## 肉まん

### 入手方法

食堂で売っています。
(売価10個100G)

### 使用効果

牧場で食べます。ホカホカでアツアツの肉まんです。食べると体力が回復します。

## クロワッサン

### 入手方法

食堂で売っています。
(売価10個300G)

### 使用効果

牧場で食べます。エレンの手作りのクロワッサンです。食べると体力が回復します。

## 定食

### 入手方法

食堂で売っています。(売価500G)

### 使用効果

食堂で食べます。エレンのお母さんが作った人気メニューです。食べると体力が回復します。

beverages

# 飲み物

食べ物と同じく、酒場で飲むものと、
持ち帰って牧場で飲むものがあります。

## ビール

### 入手方法

酒場で売っています。
(売価300G)

### 使用効果

酒場で飲みます。町の地酒で、特産品でもあります。飲むと体力が回復します。

## 特製ワイン

### 入手方法

酒場で売っています。
(売価500G)

### 使用効果

酒場で飲みます。イブがたくさんのお酒をブレンドして作りました。飲むと体力が回復します。

## 山ブドウ酒

### 入手方法

酒場で売っています。(売価10本300G)

### 使用効果

牧場で飲みます。裏山で取れたブドウから作ったお酒。飲むと体力が回復します。

## 目覚ましぎょくろ

### 入手方法

酒場で売っています。
(売価10本200G)

### 使用効果

牧場で飲みます。高級なお茶で、目覚ましの効果もあるようです。飲むと体力が回復します。

## ミルク

### 入手方法

ミルク出荷後に、酒場で売っています。(売価10本100G)

### 使用効果

牧場で飲みます。自分の牧場でしぼったミルクです。飲むと体力が回復します。

## 教えて！　おじいさん

# 知って得するQ＆A

やあ、ワシじゃ。じいさんじゃ。
牧場のほうはうまくやっとるか。
ふむふむ……なんじゃと？
わからないことがあるとな？
よし、ワシが答えてやろう！

**花屋では作物の種が全種類手に入らないようなのですが……。**

ふむ、秋と冬の作物の種のことじゃな。これはお前さんの名前の、最初の文字に関係があるぞ。下の表を見てみい。★が買える種じゃ。

| 名前の一文字目 | ナス | ラッカセイ | ニンジン | ブロッコリー |
|---|---|---|---|---|
| 記号 | ★ | ★ | ★ | ★ |
| ひらがな | ★ |  | ★ |  |
| カタカナ |  | ★ |  | ★ |
| アルファベット | ★ |  |  | ★ |
| 数字 |  | ★ | ★ |  |

ひらがなやカタカナの名前だと、全部の種は手に入らないのじゃ。花屋に売っていない種は、友だちと交換して手に入れるといいぞ！

**柵にはどういった意味があるのでしょうか？**

『牧場物語GB』では、柵はとくに意味がないのじゃ。畑と牧草地を区切るための目印になるくらいかの？　あと、耕した土地に柵を置くと更地に戻すことができるぞ。畑の形を変えるときに便利なので、覚えておくといいじゃろう。

**雨や雪の日に作物の種をまいたとき、水をやったことになりますか？**

雨や雪の日でも、種をまいたところは乾いてしまう。トマトやトウモロコシなど、収穫しても枯れない作物の実を取ったときも同じじゃ。きちんと水をやる必要があるぞ。

食事はしなくても平気なんですか?

とりあえず大丈夫なんじゃが……でも、なにか食べないと、力が出んじゃろう? 疲れやすくなってしまうので、できるだけ食事はするようにしたほうがいいぞ。

てつ夜で作業したとき、翌日になにか悪影響があるのですか?

寝ないと、食事しないときと同じで疲れやすくなる。力仕事が多いので、きちんと睡眠をとらないとへばってしまうぞ。どうしてもてつ夜するのなら、温泉に何度も入って疲れを取るとよいじゃろう。

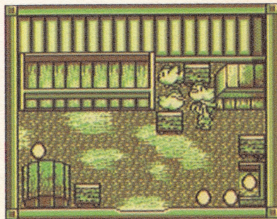
冬の間はカイバが取れません。どれぐらいためておけば冬を越せますか?

牛4頭、ニワトリ4羽の場合だと、140個のカイバが必要になる計算じゃ。もし冬を迎えてカイバが足りなかったら、牛のエサとニワトリのエサを町で買っておくのじゃぞ。

牛が4匹いる状態で牛の種を使うことはできますか?

もし使ってしまうと、大変なことになる。牛は妊娠するのじゃが、仔牛はけっして生まれてこないのじゃ。生まれてきても牛小屋がせまくて入りきらないからな。もし間違って妊娠させてしまったら、まだ牛を4頭持っていない友だちの牛と交換するか、動物屋に売るしかなくなってしまうのじゃ。

ニワトリをたくさん飼っていると、ニワトリが邪魔で、小屋の中で身動きがとれなくなってしまうことがあるのですが……。

タマゴを持ったあと、ニワトリが邪魔で立ち往生……。わしにも経験があるぞい。ニワトリは、下の写真のように全部隅に集めておくとタマゴの出荷がしやすいぞ。

牧場物語GB 公式ガイド

# わくわく牧場ライフ

1998年3月6日 初版発行

| | |
|---|---|
| 発行人/編集人 | 浜村弘一 |
| 副編集人 | 野田 稔 |
| 編集長 | 田原誠司 |
| 編集長代理 | 坂本武郎 |
| 副編集長 | 宮川 隆 |
| 進行管理 | 高橋敦子 |
| 制作購買 | 濱平 博 |
| 発行所 | 株式会社アスキー |
| | 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 |
| | 電話03-5351-8111 |
| 発売元 | 株式会社アスペクト |
| | 〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-11-20 |
| | オフィススクウェアBLD新宿5F |
| | 電話03-3299-1493 |

| | |
|---|---|
| 編集・構成・執筆 | 松村英彦(ファミ通書籍編集部) |
| 構成・執筆 | 浜田勝己(ファミ通書籍編集部) |
| 装丁・デザイン監修 | 野口真里(ファミ通書籍編集部) |
| イラスト | 杉山真理 |
| デザイン協力 | Art of Think tank ゾララスト |
| 監修 | 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア |
| | (和田康宏、斉藤光二) |
| 印刷 | 図書印刷株式会社 |

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラム含む)、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

■本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承下さい。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-89366-990-7
●1189148 Printed in Japan

©1997 Victor Interactive Software Inc.
©1998 ASCII